
ゼロからの麻雀
PlayStation
麻雀幼稚園
たまご組
2
～大会へ行こう！～

ゲームのはじめ方



ＣＤ－ＲＯＭを”プレイステーション”本体にセットして、電源を入れてください。起動画面に続いてタイトル画面になります。コントローラのＳＴＡＲＴボタンを押すと、ゲームがスタートします。



入園手続き

名前の入力



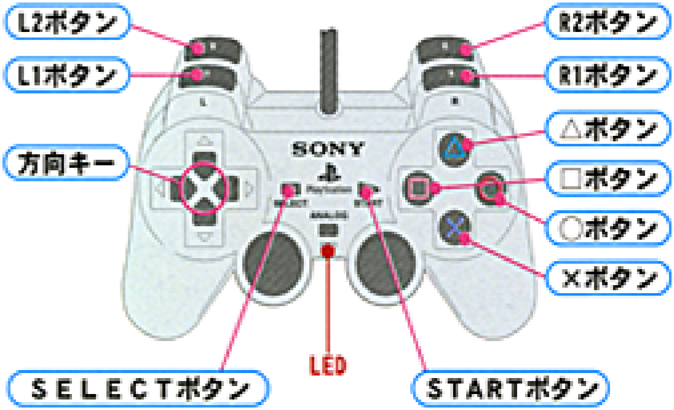
あなたの名前を入力します。コントローラの方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルします。ひらがな、カタカナ、アルファベット、算用数字が選べます。



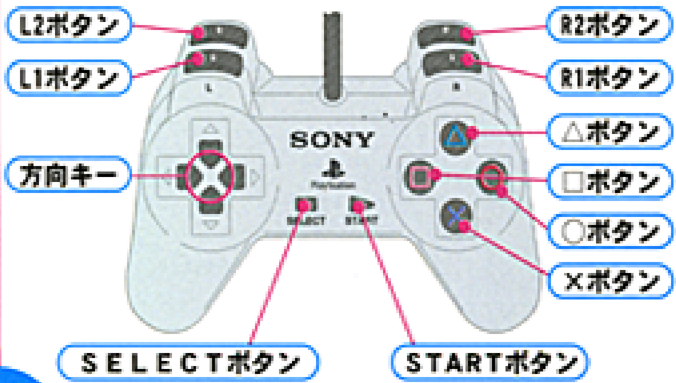
名前が決まったら、３つのキャラクターの中から好きなキャラクターを、方向キーで選択して下さい。○ボタンで決定します。これで入園手続きは終了です。これらの設定をメモリーカードに保存するには「メインメニュー」のデータセーブモードで、データの書き込みをおこなってください。

操作方法

アナログコントローラ



コントローラ



対局中

△ボタン

メニューを開きます。メニューでは、オプション画面の呼び出しや、ロン、ポン、チー、カン、リーチの宣言をすることができます。宣言は、実際の麻雀と同じように、自己申告となります。

□ボタン（自分の番の時）

リーハイ（自分の牌を並べ替えること）ボタンです。押すと牌をつまみあげ、そのまま方向キーの左右で移動、□ボタンを離すとその場に牌を下ろします。

○ボタン

主にゲーム進行に対しての決定行為に使います。自分の牌をツモ、打牌します。切る牌は、方向キー左右で選びます。

×ボタン

主にゲームの進行に対してのキャンセル行為に使います。

ＳＴＡＲＴボタン

ゲームをやめたい時に使います。「ゲームを終了しますか？」というメニューが表示されます。

方向キー

下を押すと持ち点を表示、そのまま□ボタンで名前が表示されます。

Ｌ１・Ｒ１ボタン

鳴いた牌を見やすくするために画面をスクロールします。

レッスンのページめくり

方向キー

左右でページがえをします。

△ボタン

用語の検索を開始します。

□ボタン

現在いる項目にＯＫマークをつけられます。２度押しでキャンセルです。

○ボタン

文章の一括表示。一括表示が済んでいるときは文章を再朗読します。

×ボタン

レッスンのトップページに戻ります。トップページの見出しから各項目へジャンプすることも可能です。

レッスンの検索モード

△ボタン

検索開始。検索の単語の載っているページを表示します。

方向キー

上下でワードを選択します。

□ボタン

カーソルを合わせた単語を検索します。押すたびに他のページにある同ワードを表示します。

○ボタン

表示中のページへ移動します

×ボタン

モードに入った時のページへ戻ります。

Ｌ１・Ｒ１ボタン

検索項目のページかえを行います。

ドリルもんだい

方向キー

上下左右で答えを選びます。

□ボタン

□ボタンを押しっぱなしで、正解ウィンドウが隠れます。問題を見直すときに使います。

○ボタン

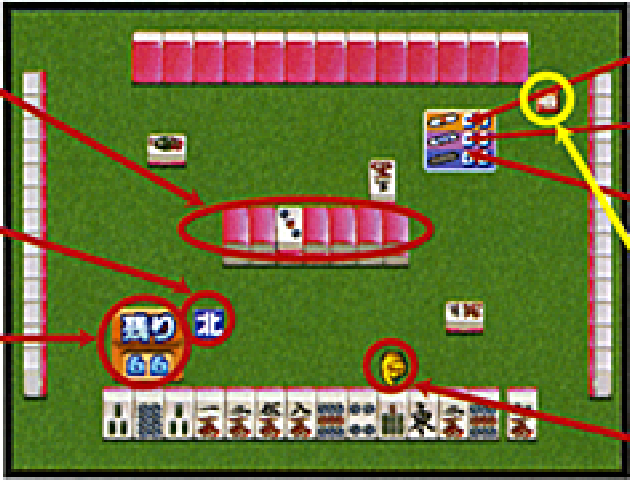
答えを決定します。回答後、○ボタンで次の問題に移ります。

ゲーセン

ＳＴＡＲＴボタン

ゲームをやめたい時に使います。「やめますか？」というメニューが表示されます。

対局画面



1 自風

自分の風を表示します。

2 残り牌数

その局でのツモの残り数です。

3 ワンパイ

王牌を表示します。

4 起家マーク

起家の場所と場風を表示します。

5 リーチ棒

供託されているリーチ棒（1000点棒）の数です。

6 1000点罰符

供託されている空行為罰符（1000点棒）の数です。

7 積み棒

積み棒（100点棒）の数です。

8 カーソル

牌を選択します。

メインメニュー



メインメニュー画面

入園手続きがすむと、いよいよゲームが始まります。メニューを方向キーの上下でお好きなモードを選び、○ボタンを使って決定します。

たまひよモード

麻雀の知識を得るための講義や、ドリルもんだい、対局の雰囲気をつかむためのミニゲームなどが用意されています。たまご、カラ付きひよこ、ひよこ、にわとりの4クラスに加えてハイパーにわとりクラスがあり、レッスンの内容を飛ばしても、全クラスのテストを合格すればクリアとなります。

大会に出る

たまごカップ、ひよこカップ、星座杯、申告杯があり、それぞれの勝利条件を満たすと「たまご王」や「ひよこ王」などの称号をもらうことができます。

フリー対局

たまご組のお友達と自由に対局するモードです。にわとりクラスをクリアすると、隠しキャラが登場します。

ゲーセン

レッスンのミニゲームを1度プレイすると、そのゲームがここで遊べるようになります。

個人成績

フリー対局や大会での成績の詳細、最高アガリ点、ランキングなどのデータを、今日のデータと累積データで見ることができます。

セーブとロード

メモリーカードのブロック1・2・3の中から使用するブロックを選び、データをセーブ、ロードします。（メモリーカード差込口1のみ対応しています。）

各種設定

麻雀卓の色、リーハイの設定、打牌の速度、たまご組ルールの参照、サウンドの設定などを行います。この設定はセーブ時に、メモリーカードに保存されます。

たまひよモード



たまひよモード画面

メインメニュー画面で「たまひよモード」を選ぶとクラス選択の画面に移ります。たまご・カラ付きひよこ・ひよこ・にわとり・ハイパーにわとりの５つのクラスから選択できます。どのクラスからでもスタートできますが、自分のレベルに合ったクラスを選びたい人はクラス分けテストを受けることをおすすめします。

たまごクラス

知っておきたい道具の名称、形の名称、アガリの形や基本４役など、麻雀初心者のための基礎クラス。ミニゲームの「神経衰弱」「４枚麻雀」による実践で最初の一歩を踏み出します。

カラ付きひよこクラス

ゲームの進め方やアガリ方、流局、フリテンなどを覚えます。ミニゲームでは「７枚麻雀」の他に「２ハン作ろう」があります。

ひよこクラス

高い役、攻撃のしかた、防御のしかたなどを覚えます。ミニゲームは「４ハン作ろう」「ホンイツ待ち当て」「広いと高い」があり、役の複合などを実践的に覚えられます。

にわとりクラス

点数計算の仕組みやアガリ点の計算、申告、高点法について勉強します。ミニゲームでは「シューティング点数計算」や「チンイツ待ち当て」など、アガリ点の計算練習ができます。

ハイパーにわとりクラス

点差のつき方や逆転の手を作る方法、相手の点数の計算など、より麻雀を楽しむための実力をつけることができます。ミニゲームでは「イーシャンテンゲーム」があり、何をツモればテンパイになるかを実践的に覚えられます。

クラス分けテスト

出題された問題が不正解になった時点で何クラスの実力があるか判断されます。自分に合ったクラスで楽しくレベルアップしたい方におすすめです。

クラス表

覚えたレッスンや、クリアしたドリル問題、ミニゲームのマスには合格の「○」が付きます。マルが付いていないマスにカーソルを合わせて○ボタンを押すとその場所にジャンプすることができます。

各クラスの構成

レッスン



麻雀についての講義を聞くことができます。牌の名前から、点数計算のしかたまで、色々な説明をしてくれます。自分で「ここはもう理解した」と思う項目には、□ボタンで「OKマーク」をつけることができ、覚えていない箇所などが後で「クラス表」でチェックできるので便利です。また、レッスンには検索モードもあるので、調べたい役や用語ののっているページを探し出してくれます。対局で分からない用語や役が出てきても、ここで調べることができます。

ドリル問題



各レッスンに対応した問題が用意されています。レッスンをちゃんと理解しているかテストしてみましょう。間違った問題についてはコメントもつきますので、わからなかった問題などはレッスンに戻って答えを調べてみることが上達への近道になります。

進級・卒業テスト



クラスに見合った実力が備わったかどうかをテストします。

ミニゲーム



各クラスに用意されたレッスンとドリル問題の内容に沿ったルールで遊べ、初心者の人でも、すぐに対局の雰囲気を味わえます。一度「たまひよモード」で遊んだゲームはメインメニューにある「ゲーセン」で気軽に遊ぶことが出来ます。本ゲームに用意されているミニゲームは10種類あります。

●モードクリアについて●

全クラスでの進級、卒業テストに合格するとたまひよモードはクリアになります。ただし、各テストは、条件を満たしていないと受けることはできません。
その条件とは、各クラスのトップ画面で各項目全てに花マルがついていることです。

●レッスン…全ての項目にOKマークをつけること。

●ドリル問題…合格点をとること。

●ミニゲーム…条件を満たしてクリアすること。

また、OKマークや花マルの状況はメモリーカードにセーブすることができます。

たまごクラス



Lesson 1 知っておきたい名称

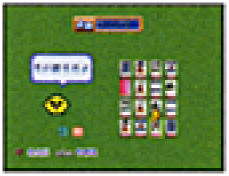
麻雀の用具の名称や役割を勉強します。

Lesson 2 アガリの形とテンパイ

アガリの形とテンパイについて。また、待ちの特性について勉強します。

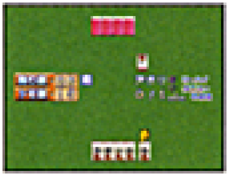
Lesson 3 基本４役

ハン数とアガリ得点、メンゼンツモ、タンヤオ、ヤクハイ、ピンフの基本４役について勉強します。



Mini game 1 神経衰弱

麻雀牌を使った絵合わせゲーム。
伏せた牌から２枚を選んで表にします。絵柄が合っていればOK。全ての牌を合わせるのに何ターンかかったを競います。練習モードの４×４枚と、６×６枚の２種類から選ぶことができます。



Mini game 2 ４枚麻雀

１メンツ１雀頭を作ればアガリです。役は必要ありません。対戦相手のアミーゴと一流こしばより先にアガリましょう。５回アガればクリアー。アガリ・流局で１局とします。マンズのみを使用します。

Drill&Test ドリル問題と進級テスト

各レッスン、ドリル問題、ミニゲームをクリア（花マル㊥マークが全て付いている。）すると、進級テストが受けられます。

たまごクラスのオトモダチ



アミーゴ

性格：陽気
雀風：染め手だと長考・鳴いて 待ちを単純にする
星座：やぎ座



一流こしば

性格：アガリ性
雀風：なんでもリーチ・手代わりまたない
星座：おとめ座

カラ付きひよこクラス



Lesson 1　リーチと１・２ハン役

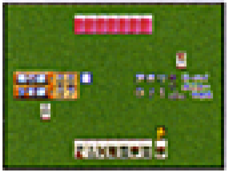
１ハン、２ハン役やリーチとダブルリーチなどを勉強します。

Lesson 2　ゲームの進め方

場決めと山積み、親決めとリーハイ、摸打と王牌、ポン・チー・ロン、カン、リーチについて勉強します。

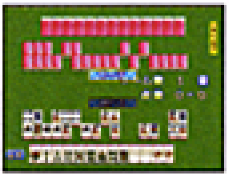
Lesson 3　アガリ方

テンパイとノーテン、半荘の流れ、チョンボについて詳しく勉強します。



Mini game 1　７枚麻雀

２メンツ１雀頭を作ればアガリです。役は必要ありません。５回アガればクリアー。アガリ・流局で１局とします。マンズ、ソーズのみ使用します。対戦相手のひろみとじゅごんより先にアガリましょう。



Mini game 2　２ハン作ろう

自分の前の山から１３枚を抜き出して２ハン以上の役でアガれるテンパイを作ります。対戦相手のひろみとじゅごんより先にアガリましょう。点数は１ハン１点で数えます。１０ゲーム１セットで点数の多い方が勝ちです。チョンボは−３点です。

Drill&Test ドリル問題と進級テスト

各レッスン、ドリル問題、ミニゲームをクリア（花マル マークが全て付いている。）すると、進級テストが受けられます。

カラ付きひよこクラスのオトモダチ



ひろみ

性格：気をつかう
雀風：打点が低い・知らない役がある
星座：おひつじ座



じゅごん

性格：オカルト好き
雀風：リーチしない ドラが好き
星座：おうし座

ひよこクラス



Lesson 1　高い役を覚えよう

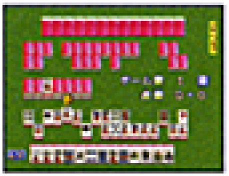
3ハン以上の役、色々な役満、役の複合を学びます。

Lesson 2　麻雀の攻め

どんな役を狙えば勝てるか、麻雀の仕掛け、手がわりについて学びます。

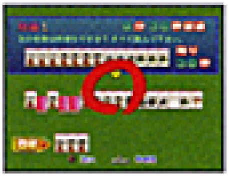
Lesson 3　麻雀の守り

勝つために守る、勝つためのスジの色々、無駄な放銃をしないための秘訣を学びます。



Mini game 1　4ハン作ろう

自分の前の山から13枚を抜き出して、4ハン以上の役でアガれるテンパイを作ります。「ツモ」や「ロン」でちあき・細倉・まつふみとアガリを競います。点数は1ハン1点で数えます。10ゲーム1セットで点数が多い方が勝ち、チョンボは－5点です。



Mini game 2　ホンイツ待ち当て

ホンイツテンパイの待ち牌を全て答えてください。問題は10問出題されます。7問以上正解するとクリアーです。1問を60秒以内で答えてください。

Mini game 3　広いと高い

1枚切ればテンパイかイーシャンテンの牌姿から、最も待ち牌か有効牌の数が多くなる打牌と得点の高くなる可能性のある打牌を選んでください。問題は10問、7問以上正解でクリアーです。1問を60秒以内で答えてください。

Drill&Test　ドリル問題と進級テスト

各レッスン、ドリル問題、ミニゲームをクリア(花マル マークが全て付いている。)すると、進級テストが受けられます。

ひよこクラスのオトモダチ



ちあき

性格：倹約家
雀風：手変わりするときリーチしない
星座：てんびん座



細倉

性格：強気
雀風：手の中のイーペーコーとか三色を気づかずにきる
星座：いて座



まつふみ

性格：元気
雀風：点数を計算しているフリをして してないアガリ
星座：うお座

にわとりクラス



Lesson 1 点数の計算

符の計算のしかたを学びます。

Lesson 2 アガリ点の計算

アガリ点の計算式、アガリ点の覚え方、アガった時のマナー、高点法について詳しく学びます。

Lesson 3 アガる前に点数計算

アガった時の、申告をスムーズに行うための点数計算について学びます。





Mini game 1 シューティング点数計算

点数申告をすばやくしてください。制限時間３分で何問まで正解が答えられるかに挑戦します。５問正解するとクリアーです。１問間違えるごとに時間が１０秒ずつマイナスされてゆきます。



Mini game 2 チンイツ待ち当て

チンイツテンパイの待ち牌を全て答えてください。問題は１０問出題されます。７問以上正解するとクリアーです。１問を６０秒以内で答えてください。

Drill & Test ドリル問題と進級テスト

各レッスン、ドリル問題、ミニゲームをクリア（花マル マークが全て付いている。）すると、進級テストが受けられます。

にわとりクラスのオトモダチ



オリーブ

性格：少女趣味
雀風：特になし
星座：さそり座



いしのり

性格：暗い
雀風：すぐおりる
星座：かに座



なな

性格：少しいじわる
雀風：特になし
星座：しし座

ハイパーにわとりクラス



Lesson 1 点差の付き方

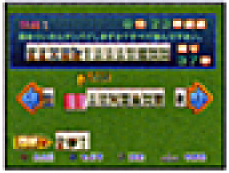
トップを目指すために、ロンアガリとツモアガリについて学びます。

Lesson 2 逆転の手を作るには

ロンアガリで、ツモアガリで、相手からの直撃で、逆転できるテンパイを学びます。

Lesson 3 相手の点数も考える

トップを取るためのコツについて詳しく学びます。



Mini game 1 イーシャンテンゲーム

何をツモったらテンパイするかを当てるゲームです。イーシャンテンから、テンパイする牌を全て答えてください。問題は１０問出題され、７問以上正解するとクリアーです。１問を６０秒以内で答えて下さい。

Drill&Test ドリル問題と卒業テスト

各レッスン、ドリル問題、ミニゲームをクリア（花マル マークが全て付いている。）すると、卒業テストが受けられます。



ハイパーにわとりクラスのオトモダチ



あけぼん

性格：アニメ好き
雀風：特になし

星座：みずがめ座



あねご

性格：麻雀大好き
雀風：特になし

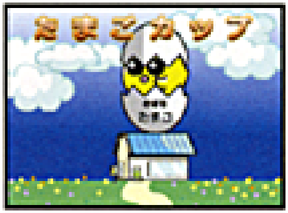
星座：ふたご座

大会に出る



「たまひよモード」で戦った同級生や、それぞれのモードで新たに登場するキャラクターたちと戦うことができます。それぞれ条件のちがった大会が用意されているので、自分の好みに合った大会に出場することができます。大会の優勝者には称号や証明が用意されています。
（２つ以上の大会に同時に出場することはできません。）

たまごカップ



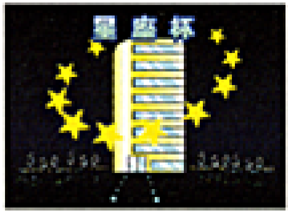
半荘４回戦のトータルポイントで競う個人戦です。優勝すると「たまご王」の称号がもらえます。参加選手は「たまごクラス」のアミーゴと一流こしば。「カラ付きひよこクラス」からはひろみとじゅごんです。

ひよこカップ



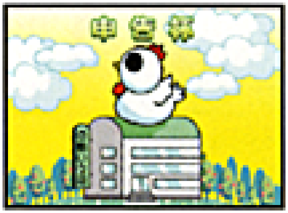
「ひよこクラス」をクリアすると参加できます。半荘８回戦のトータルポイントで争う個人戦です。優勝すると「ひよこ王」の称号がもらえます。参加選手は「ひよこクラス」のちあき、紹倉、まつふみ。「にわとりクラス」からはオリーブ、いしのり、ななです。

星座杯



１２星座の中で、どの星座がチームワークを見せて強いかを競う団体戦です。星座ごとにチームリーダーとチームメイトのひよこがいます。４人１チームの平均ポイントで争います。優勝すると「真に強い星座の証明」をもらえます。参加選手はチームリーダー（先生を含む）と同級生キャラクター全員です。

申告杯



「にわとりクラス」をクリアすると参加できます。半荘４回戦のトータルポイントで決勝進出者を決め、決勝は半荘２回の個人戦になります。優勝すると「申告王」の称号がもらえます。自分のアガリは自分で点数を入力して申告します。申告ミスは－１０００点のペナルティとなります。

その他のモード

フリー対局



たまご組の仲間たちと自由に対局できます。
まずは対戦相手を選ぶことから始めましょう。
□ボタンを押すことで、対戦相手をランダムに決めることもできます。



ルール設定画面では対局に関するルールを設定することができます。「ドラ」については「表ドラ」は常にのっているので表示はされていません。また、東風戦の成績は個人成績に反映されません。

セーブ・ロード



「たまひよモード」の学習状況や、大会での勝ちぬき状況、ランキング、最高点などの各種データを保存します。保存したデータをロードすれば、いつでも続きから始められます。1データに1ブロック必要で、3ヶ所まで保存できます。メモリーカード差込口1にのみ対応しています。

個人成績



□ボタンで「今日のデータ」と「累積データ」の切り替え、△ボタンでランキングデータ画面へ切り替えます。方向キーの左右でどの大会の成績を見るかを決め、上下でデータ項目がスクロールします。

ゲーセン



「たまひよモード」でプレイしたミニゲームで遊ぶことができます。
ミニゲームは全部で１０種類あります。

各種設定



麻雀卓の色や麻雀牌の種類、リーパイの切り替え、打牌の速度、サウンドの設定、ルールの参照ができます。

役　一覧



1ハン役　門前清自摸　メンゼンツモ



自分でアガリ牌の  をツモ、メンゼンのみ

条件:メンゼン(ポン、チー、ミンカンをしていない状態)のテンパイで、アガリ牌をツモ

ポンやチーをしたときは、ツモってもこの役はつきません。

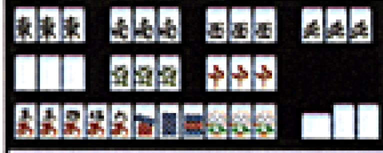
1ハン役　断么九　タンヤオ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:2～8までの数牌＝中張牌のみを使ってアガる。

1ハン役　役牌　ヤクハイ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:場風牌か自風牌か三元牌をコーツかカンツでそろえる。

1ハン役　平和　ピンフ



 か  でアガリ。メンゼンのみ。

条件:①待ちの形がリャンメンであること。
②雀頭が自分の役牌ではないこと。
③雀頭と、待ちの形以外の部分のメンツが全てシュンツであること。



1ハン役　リーチ



メンゼンのみ

条件:メンゼンでテンパイのとき、「リーチ」と宣言する。

2ハン役　ダブルリーチ



メンゼンのみ

条件:誰もポン、チー、カンをしていない純粋な1巡目でリーチをかける。

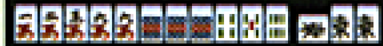
1ハン役　一盃口　イーペーコー



メンゼンのみ

条件:同じ牌数で、同じシュンツを2つ作る。
(マンズの  の部分)

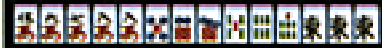
2ハン役 **連風牌** レンプーハイ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:東場の東家の  、南場の南家の  を、それぞれコーツかカンツにする。

2ハン役 **三色同順** サンショクドウジュン

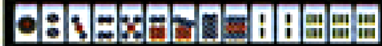


鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:マンズ、ピンズ、ソーズを使って同じ数の組み合わせのシュンツを作る。

鳴いても役になりますが、1ハン下がってしまいます。＝喰い下がり

2ハン役 **一気通貫** イッキツウカン



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:マンズ、ピンズ、ソーズのうちどれか1種類で1から9までを123・456・789の3メンツでそろえる。

2ハン役 **七対子** チートイツ



メンゼンのみ

条件:トイツを7組作る。

注意:チートイツで組み合わせるトイツは、どの牌でもOKですが、同じ牌4枚は、2組のトイツとは認められません。

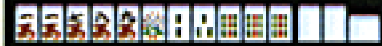
2ハン役 **対々和** トイトイ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:4メンツを全てコーツ(またはカンツ)でそろえる。

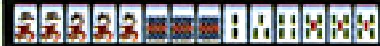
2ハン役 **全帯么九** チャンタ



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:雀頭と4メンツそれぞれを、1・9牌か字牌か、(トイツかコーツかカンツ)1・9牌を含んだシュンツでそろえる。(字牌と1・9牌が両方とも含まれていること。)

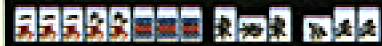
2ハン役 **三暗刻** サンアンコ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:アンコ(アンカンでもよい)を3つ作る。

2ハン役 **混老頭** ホンロートー

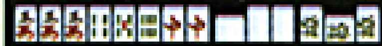


鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:ヤオチュウ牌のみを使う。

参考:ホンロートーのアガリ形は、上のようなトイトイの形の他にチートイツの形もあります。

2ハン役 **小三元** ショウサンゲン



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:  のうち2つをコーツ(またはカンツ)1つを雀頭にする。

2ハン役 **三色同刻** サンショクドウコウ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:マンズ、ピンズ、ソーズの3種類を使って同じ数のコーツ(カンツでもよい)を作る。

2ハン役 **三槓子** サンカンツ



鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:カンツを3つそろえる。

1ハン役 **嶺上開花** リンシャン



リャンシャンからツモった  でアガリ。

鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:カンをしてリンシャン牌(王牌「ワンパイ」の最後の牌)でツモアガリ。

1ハン役 **槍槓** チャンカン



他の人の加カンしたでロン。鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:他の人の加カンした牌でロンアガリ。

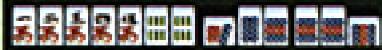
1ハン役 **海底撈月** ハイテイ



その局の最後の牌（リンシャン牌は除く）でツモアガリ。鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:その局の最後の牌でツモアガリ。

1ハン役 **河底撈魚** ホウテイ



その局の最後の捨て牌でロンアガリ。鳴いてもOK、喰い下がりなし

条件:その局の最後の捨て牌でロンアガリ。



3ハン役 **混一色** ホンイツ



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:マンズ、ピンズ、ソーズのうち、どれか1種類と字牌のみを使う。覚えやすいが、他の人に読まれやすい。

6ハン役 **清一色** チンイツ



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:マンズ、ピンズ、ソーズのうち、どれか1種類のみを使う。

数牌は1種類につき36枚しかありません。アガるにはそのうちの14枚が必要なのでかなり難しい役です。

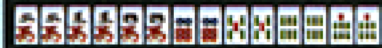
3ハン役 **純全帯么九** ジュンチャン



鳴いてもOK、喰い下がりあり

条件:4メンツと雀頭を1・9牌を含んだシュンツか1・9牌のコーツかカンツでそろえる。

3ハン役 **二盃口** リャンペーコー



メンゼンのみ

条件:一盃口を2つそろえる。

役満 **国士無双** コクシムソウ



メンゼンのみ

条件:1・9字牌を1種類ずつと、その13種類のうちの1種類を頭にする。

役満 **四暗刻** スーアンコ



メンゼンのみ

条件:アンコ（アンカンでもよい）を4つそろえる。

役満 **大三元** ダイサンゲン



鳴いてもOK

条件:をコーツかカンツでそろえる。

役満 小四喜 ショウスーシー



鳴いてもOK

条件:  のうち3つをコーツかカンツでそろえ、1つを雀頭にする。

役満 大四喜 タースーシー



鳴いてもOK

条件:  を全部コーツかカンツでそろえる。

役満 字一色 ツーイーソー

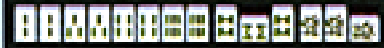


鳴いてもOK

条件:字牌だけを使用する。

参考:7種類しかない字牌を集めるため、かなり難しい役満といえます。字一色のアガリ形は4メンツ1雀頭の形だけではなく、チートイツの形もあります。

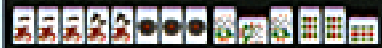
役満 緑一色 リューイーソー



鳴いてもOK

条件:ソーズの緑色の牌、 それと  のみを使用する。

役満 清老頭 チンロートー



鳴いてもOK

条件:1・9牌のコーツかカンツのみで、4メンツ1雀頭を作る。

役満 九蓮宝燈 チューレンポウトウ



( から  まで、すべてアガリ牌)メンゼンのみ

条件:メンチンのアガリ形で1と9を3枚ずつと2～8を1枚ずつそろえ、さらに1～9のどれか1枚を加えた形。

役満 天和 テンホー



メンゼンのみ

条件:親で配牌を取ったときに、アガっている。

役満 地和 チーホー



メンゼンのみ

条件:子の第1ツモで、ツモアガリ。

役満 四槓子 スーカンツ



鳴いてもOK

条件:カンツを4つ作る。

参考:カンツは4枚しかない牌を全部集めるため、もっとも難しいアガリ役です。

点数表

表１子ロンアガリ

表1子	ロンアガリ				
ベース	１ハン	２ハン	３ハン	４ハン	５ハン
20符					
25符	チートイツ	1600	3200	6400	
30符	1000	2000	3900	7700	
40符	1300	2600	5200		
50符	1600	3200	6400		
60符	2000	3900	7700		
70符	2300	4500			
80符	2600	5200			
90符	2900	5800			
100符	3200	6400			
110符	3600	7100			

マンガン 8000

ハン数に場ゾロの
２ハンは加えていません

表１子ツモアガリ

表1子	ツモアガリ（子／親）				
ベース	１ハン	２ハン	３ハン	４ハン	５ハン
20符	ピンフツモ	400/700	700/1300	1300/2600	
25符	チートイツ		800/1600	1600/3200	
30符	300/500	500/1000	1000/2000	2000/3900	
40符	400/700	700/1300	1300/2600		
50符	400/800	800/1600	1600/3200		
60符	500/1000	1000/2000	2000/3900		
70符	600/1200	1200/2300			
80符	700/1300	1300/2600			
90符	800/1500	1500/2900			
100符	800/1600	1600/3200			
110符		1800/3600			

マンガン 2000/4000

ハン数に場ゾロの
２ハンは加えていません

表２親ロンアガリ

表2親	ロンアガリ				
ベース	１ハン	２ハン	３ハン	４ハン	５ハン
20符					
25符	チートイツ	2400	4800	9600	
30符	1500	2900	5800	11600	
40符	2000	3900	7700		
50符	2400	4800	9600		
60符	2900	5800	11600		
70符	3400	6800			
80符	3900	7700			
90符	4400	8700			
100符	4800	9600			
110符	5300	10600			

マンガン 12000

ハン数に場ゾロの
２ハンは加えていません

表２親ツモアガリ

表2親	ツモアガリ（子1人の支払い分）				
ベース	１ハン	２ハン	３ハン	４ハン	５ハン
20符	ピンフツモ	700 オール	1300 オール	2600 オール	
25符	チートイツ		1600 オール	3200 オール	
30符	500 オール	1000 オール	2000 オール	3900 オール	
40符	700 オール	1300 オール	2600 オール		
50符	800 オール	1600 オール	3200 オール		
60符	1000 オール	2000 オール	3900 オール		
70符	1200 オール	2300 オール			
80符	1300 オール	2600 オール			
90符	1500 オール	2900 オール			
100符	1600 オール	3200 オール			
110符	1800 オール	3600 オール			

マンガン 4000 オール

ハン数に場ゾロの
２ハンは加えていません

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

Mahjong Kindergarten TAMAGOGUMI 2

AFFECT

株式会社　アフェクト

SLPS 02956